



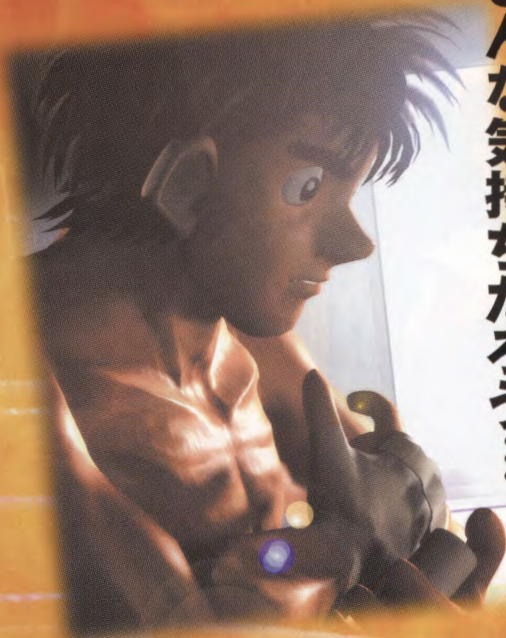
このたびは、「PlayStation 2」専用ソフト『はじめの歩 VICTORIOUS BOXERS ～CHAMPIONSHIP VERSION～』をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみ下さい。
※DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用して下さい。



CONTENTS 目次

ROUND 1	STORY ストーリー	3
ROUND 2	CHARACTERS キャラクター紹介	4
ROUND 3	CONTROLLER コントローラの使い方	6
	コントローラの各部の名称と使い方	6
	キャラクターの移動	7
	キャラクターの防御	8
	キャラクターの攻撃	9
	防御状態からの攻撃	10
	パンチの威力と効果について	11
	必殺ブローについて	12
	ワンポイントアドバイス	13
ROUND 4	MAIN MENU メインメニュー	14
ROUND 5	GAME START シングルモード	15
	「GAME START」について	15
	ゲーム中のイベント	16
	視点変更について	17
ROUND 6	VS GAME VSモード	18
ROUND 7	PLAYER DATA 履歴	19
ROUND 8	OPTION 設定	20
	ControllerSetting	20
	Save / Load	21
	SoundSetting	21
ROUND 9	REPLAY リプレイ	22

「強い“って
どんな気持ちだろう…」



「はじめの一步 VICTORIOUS BOXERS～CHAMPIONSHIP VERSION～」は、週刊少年マガジンで好評連載中の本格ボクシング漫画「はじめの一步」の10年にも渡る戦いの歴史を完璧なまでに再現した『本格ボクシングアクションゲーム』です。

1人プレイ専用のシングルモードでは幕之内一步だけでなく、ジムの先輩である青木勝や木村達也、鷹村守のストーリーもプレイすることができます。また、“鷹村 守編”をクリアした後にはエクストラステージの“戦後編”をプレイできるようになります。

1人～2人プレイ対応のVS.GAMEでは階級に関係なく誰とでも試合をすることができます。一步vs.ブライアン・ホーク戦などゲームならではのマッチメイクが可能なモードです。また、“同じキャラクター同士の対戦”もプレイすることができ、青木vs.青木や間柴vs.間柴など“真の勝者”を決めることが可能になりました。

幕之内 一步

鴨川ボクシングジム所属

真面目な性格で努力家。ドジでいじめられっ子の気の弱い少年だったが、ボクシングと出会い強さを求めて修練するうちに精神的にも逞しく成長していく。破壊力抜群の強打で「強いとは何か？」その答えを探し戦い続ける。強烈な必殺ブローを武器に激戦区と言われるフェザー級で頂点を目指す。右のインファイター。



鷹村 守

鴨川ボクシングジム所属

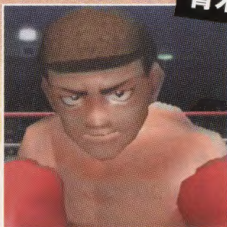
天性の強打と無類のタフネスさを武器に、デビュー以来無敗の快進撃を続けている。特別な必殺ブローは持ち合わせていないが、強靱な両腕から繰り出されるパンチは全て必殺の破壊力を秘めている。右のボクサーファイター。



青木 勝

鴨川ボクシングジム所属

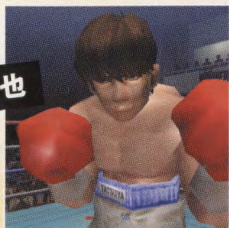
一步の先輩。接近しての乱打戦を得意とするため、きれいな勝ち方はほとんどないのだが逆にドロ臭さが魅力の選手である。一步のような強打は持っていないが、ここ一番で繰り出す必殺ブローは非常に強烈なパワーがあり、奇跡の逆転KOを生み出すこともある。右のボクサーファイター。



木村 達也

鴨川ボクシングジム所属

青木と同期入門の一步の先輩。いつも冷静な理論派で鴨川ジムの中では一番大人びている。青木とは対照的にフットワークを使って戦う典型的なアウトボクサー。





宮田 一郎

カウンターを得意とするエリートボクサー。
かつては鴨川ジムに所属していたが、プロのリングで一步と戦うためにジムをやめる。
一步の憧れの存在であり永遠のライバルでもある。



間柴 了

東邦ジム所属。
ヒットマンスタイルのボクサーで、
今どき珍しいハングリー精神の塊のようなボクサー。
長いリーチから繰り出されるムチのようにしなるジャブ「フリッカー」を武器に
一步の前に立ちはだかる。必殺ブローはチョッピングライト。



千堂 武士

なにわ拳闘会所属。
西日本でフェザー級新人王を獲得し、
全日本新人王の称号をかけて一步と戦う。ディフェンスにはやや難があるものの、
それを補ってあまりある強烈な破壊力のパンチを武器とする。
地元大阪では「なにわのロッキー」と呼ばれ親しまれている。一步と同じインファイターである。



ヴォルグ・ザンギエフ

音羽ジム所属。
ロシア出身のアマチュアボクシング世界王者。
ボクシング・サイボーグとして一步の前に立ちはだかる。万能型のボクサーだが、
正確で教科書通りのボクシングだけでなく、一步に勝るとも劣らないパワーを備え持つ。
必殺ブローはホワイトファンク。

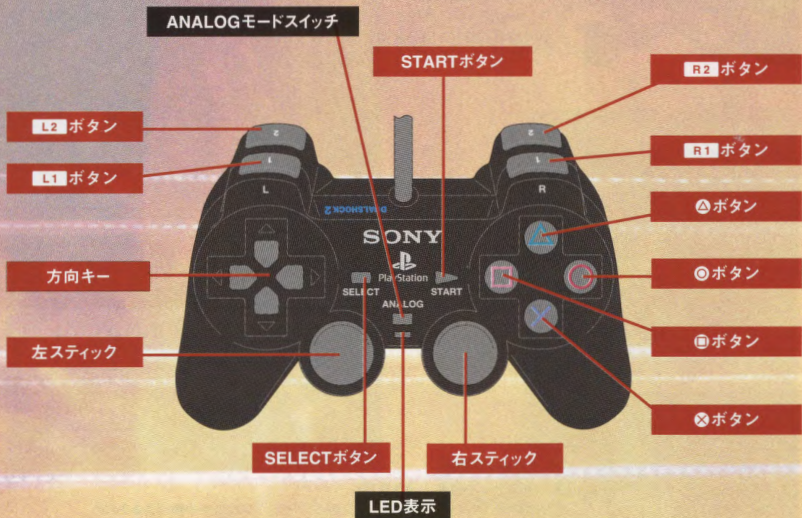


伊達 英二

仲代ジム所属。
あらゆる攻撃、防御に長けた日本フェザー級王者。
デビュー戦から無敗を誇った一步の前に立ちはだかるフェザー級最強の対戦相手。
必殺ブローのコークスクリュウ（ハートブレイクショット）を打つことができる中間距離での
闘いを最も得意とする。ボクサーファイター。

◆コントローラの各部の名称と使い方(初期設定状態)

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



	メニュー画面	試合画面
方向キー	カーソルの移動	——
STARTボタン	決定	ヘルプ画面
○ボタン	決定	右フック
×ボタン	——	左フック
△ボタン	——	右ストレート
□ボタン	——	左ストレート
L1ボタン	——	スペシャル
L2ボタン	——	テクニック
左スティック	カーソルの移動	キャラクターの移動
R1ボタン	——	スペシャル
R2ボタン	——	テクニック

※ゲーム中、ANALOGモードスイッチは使用しません。LED表示は常時赤色です。
 ※尚、振動機能の設定については、OPTION画面をご覧ください。(20ページ参照)
 ※対戦で遊ぶときは、別売のアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)をお買い求め下さい。
 ※操作方法は、初期設定状態でのボタン配置です。ボタン配置を変更するには「OPTION」→「Controller Setting」→「Button Layout」で変更します。
 ※このゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。

◆キャラクターの移動(左スティック使用)

初期設定ではキャラクターの移動は左スティックを使用します。

左スティックでは、キャラクターの上体移動による防御(スウェー、ダッキング、ウィービング)や前後左右への移動(クイックステップ)を操作することができます。



※画面視点とは関係なくキャラクターからの視点で常に左スティックで上が前進、下が後退、右が右移動、左が左移動です。

※試合中、プレイヤーの使用するキャラクターが相手の方向へ向かない場合は、左スティックで後退して相手との間合いをとってください。間合いをとることで対戦相手の方向へ向くようになります。

そのまま



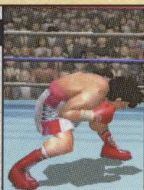
キャラクターが停止します。



少し倒す



スウェー&ダッキング(防御)



完全に倒したまま



キャラクターが移動します。



クイックステップ

クイックステップとは、瞬時に相手との間合いを調整することです。

左スティックを移動したい進行方向にすばやく2回倒すことで、クイックステップでの瞬時の移動を行うことができます。



クイックステップ動作前

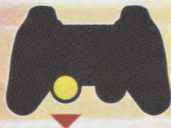


クイックステップ動作後

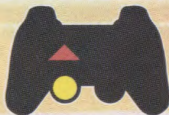
◆キャラクターの防御

- スウェーとは？**……上体を後ろに反らして相手の攻撃をかわす防御
左スティックを下方向に少し倒すことで操作できます。
- ダッキングとは？**……上体をかがめて相手の攻撃をかわす防御
左スティックを上方向に少し倒すことで操作できます。

スウェー動作



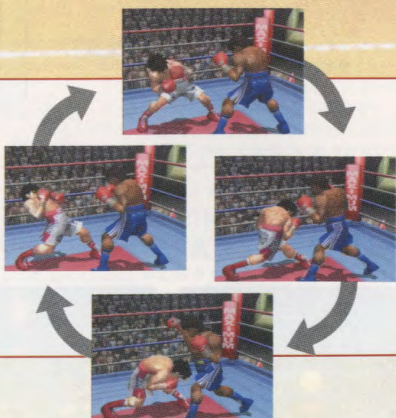
ダッキング動作



ウィービングでの防御

スウェーやダッキング（左スティックを少し倒したまま）の状態から円を描くように左スティックを操作することで、流れるような上体移動を操作することができます。この円を描くような防御の動作を“ウィービング”と言います。

ウィービングは「パンチをよけるという防御の動作から攻撃へ転じる」という一連の流れにおいて非常に有効なテクニックのひとつです。また、上体の姿勢や重心移動の状態によっては効果ある力強いパンチを繰り出すこともできます。



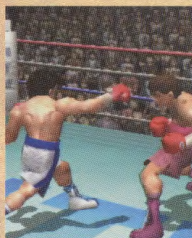
◆キャラクターの攻撃

キャラクターの基本となる攻撃は大きく分けて、ストレート、フック、アッパーと3つに分類することができます。ここでは、その3つの基本攻撃について説明します。

ストレート

ストレートは相手に向かって一直線にパンチを繰り出す攻撃です。その特性から、数あるパンチの中で最もリーチがあります。フットワーク状態からのパンチは左がジャブ、右がストレートになります。また、左右のパンチをタイミングよく交互に繰り出すことで、コンビネーションブローへと変化させることもできます。

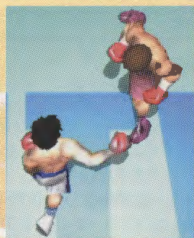
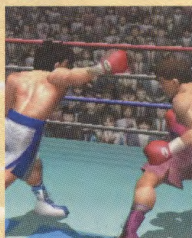
技の出し方 **△ボタン(□ボタン)**



フック

フックは肘を曲げてサイドから攻撃するパンチです。主に近距離、中間距離での攻撃に使用します。相手との距離によってショートフックやロングフックになり、パンチの軌道や攻撃範囲が変化します。

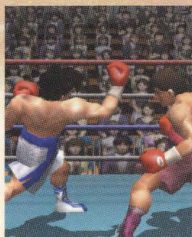
技の出し方 **○ボタン(×ボタン)**



アッパー

アッパーは下から上に突き上げるパンチで主に接近戦で効果を発揮します。特に姿勢を低くしている相手には有効打となり、破壊力抜群のパンチとなります。左スティックを上手く使うことで長距離でのロングフックを繰り出すこともできます。

技の出し方 **L2 (R2) ボタン+
○(×) ボタン**

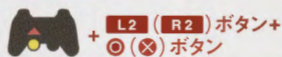


◆防御状態からの攻撃

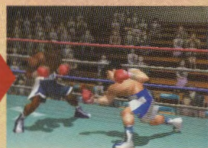
パンチ攻撃はあらゆる姿勢から繰り出すことができるので、スウェーやダッキングなどの防御を行っている時でも打つことができます。防御状態から攻撃へ転じる際の各パンチの入力方法を説明します。

ダッキングからアッパー

技の出し方



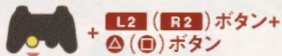
ダッキングから



ダッキングアッパー

スウェーからストレート

技の出し方



スウェーから



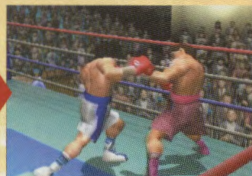
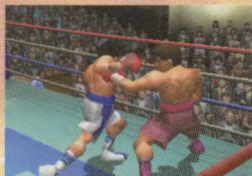
スウェーストレート

◆カウンターブロー

相手の攻撃をかわしつつ繰り出すパンチを“カウンターブロー”と言います。このパンチは、相手の前に出てくる力を利用するため、ヒットした時に与えるダメージが通常のパンチに比べるとより大きなものになります。

ただし、非常に難しい技術なので成功率は高くありません。

また、カウンターブローを失敗した時には逆に自分が受けるダメージが増えます。



◆パンチの威力と効果について

本製品は実際のボクシングと同じように、パンチの威力や効果が非常に複雑な要素で成り立っています。パンチを打つときの姿勢や体重移動、疲労感などの様々な状況によって相手に与えるダメージが変わってきます。

スタミナ値(疲労度)によって違う攻撃効果とダメージ

スタミナ値が高い状態で攻撃を受けた場合は、スタミナ値が低い状態で攻撃を受けた時よりもダメージが緩和されます。また、スタミナ値が低い時の攻撃は相手に与えるダメージは小さく、スタミナ値が高い時の攻撃は相手に与えるダメージが非常に大きくなります。

ボディへの攻撃は長いラウンドを戦う上で非常に効果的な攻撃です。実際のボクシング同様、ボディへの攻撃を受けるとスタミナがなくなり、パンチのスピードやパワーに影響を及ぼします。

パンチを繰り出すときの姿勢

パンチ力とは、足先から拳の先までの力の合計といえます。従ってパンチを繰り出す姿勢によってパンチ力は大きく変化します。

例えば、ダッキングして前傾姿勢でいる時に右ストレートを打っても体重の乗った強いパンチ打つことはできません。逆にスウェーバックした後、戻り際にすぐさま右ストレートを打つと体重の乗った強烈なパンチを繰り出すことが可能です。このように体重移動による重心の使い方によってパンチ力とスピードに大きな変化が生じます。

パンチの当たる角度について

例え、スタミナ値が高い状態でパワーのあるキャラクターが多くのパンチを繰り出しても当たる角度が悪いと十分な効果を得ることはできません。実際のボクシングと同様、物理的な法則が適用されます。繰り出すパンチが対象物に対して直角に当たった場合には多大なダメージを与えることができますが、当たる角度が小さい場合には与えるダメージも少なくなります。ただし、部位によっては角度に関係ない部分や、効果に変化がみられない部分も存在します。

ウィークポイントについて

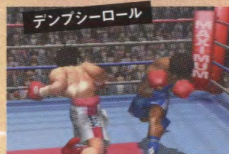
人体には構造上、箇所(ウィークポイント)が存在します。

ボクシングにおいてその箇所を攻撃することは、相手に与えるダメージを何倍にもすることになります。急に攻撃がヒットした時のダメージは非常に大きく、時には一撃で相手を倒すことも可能です。しかし、箇所と呼ばれる部分にパンチを当てることは非常に難しく、経験やテクニックを要求されます。また、部位により即効性や遅延性など効果に違いがあります。

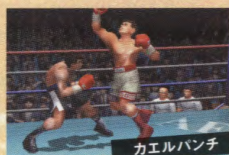
◆必殺ブロー

原作同様に「必殺ブロー」という強力なパンチを繰り出す選手も多数存在します。プレイヤーはシングルモードでストーリーは進み、試合を勝ち進めることでこの必殺ブローを操作できるようになります。対戦相手もキャラクター独自の必殺ブローを持っており、原作同様の試合展開を楽しむことができます。

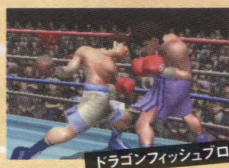
幕之内 一歩	操作方法	使用可能戦
アップercut	L1 (R1) ボタン+○ボタン	宮田戦から
変形スマッシュ	L1 (R1) ボタン+△ボタン	千堂戦から
ガゼルパンチ	L1 (R1) ボタン+□ボタン	ヴォルグ戦から
デンプシーロール	L1 (R1) ボタン+×ボタン	ボンチャイ戦から



青木 勝	操作方法	使用可能戦
カエルパンチ	L1 (R1) ボタン+○ボタン	ブル牛田戦から
ダブルパンチ	L1 (R1) ボタン+□ボタン	ブル牛田戦から
コークスクリューブロー	L1 (R1) ボタン+△ボタン	ブル牛田戦から
よそ見	L1 (R1) ボタン+×ボタン	今江戦のみ



木村 達也	操作方法	使用可能戦
クイックダッシュ	L1 (R1) ボタン+△ボタン	神崎戦から
ドラゴンフィッシュブロー	L1 (R1) ボタン+×ボタン	間柴戦のみ



注意：鷹村 守の必殺ブローはありません。

千堂 武士	操作方法	使用可能戦
爆突ダッシュ	L1 (R1) ボタン+△ボタン	チャンピオン戦から
利き腕スマッシュ	L1 (R1) ボタン+○ボタン	チャンピオン戦から
スマッシュ	L1 (R1) ボタン+□ボタン	——
超低空スマッシュ	L1 (R1) ボタン+×ボタン	——

沖田 佳吾	操作方法
コークスクリューブロー	L1 (R1) ボタン+△ボタン

速水 龍一	操作方法
ショットガン	L1 (R1) ボタン+△ボタン

ハンマー・ナオ	操作方法
ラフファイトアーム	L1 (R1) ボタン+△ボタン

伊達 英二	操作方法
コークスクリューブロー	L1 (R1) ボタン+△ボタン

藤原 義男	操作方法
バッティング	L1 (R1) ボタン+△ボタン

間柴 了	操作方法
チョッピングライト	L1 (R1) ボタン+△ボタン

沢村 竜平	操作方法
バレット	L1 (R1) ボタン+□ボタン

スネーク・トーマス	操作方法
コークスクリューブロー	L1 (R1) ボタン+△ボタン

ヴォルグ・ザンギエフ	操作方法
ホワイファング	L1 (R1) ボタン+○ボタン

真田 一機	操作方法
燕返し	L1 (R1) ボタン+○ボタン
飛燕	L1 (R1) ボタン+■ボタン

島袋 岩男	操作方法
ガゼルパンチ	L1 (R1) ボタン+□ボタン

“必殺ブロー”使用にあたっての注意

- 必殺ブローは消費するスタミナ値が非常に大きいので、むやみに使いすぎるとキャラクターのスタミナ値が激減してしまいます。スタミナ値が減ると、ステップ移動やパンチスピードのモーションが非常に遅くなります。また、パンチスピードなど攻撃における動作が遅くなり、相手に与えるダメージも少なくなります。
- 必殺ブローは攻撃力が高く、通常のパンチよりも相手に与えるダメージが非常に大きいのですが、カウンターパンチをもらいやすくりスクのあるパンチになっています。必殺ブローのモーション中にカウンターパンチをもらおうと多大なダメージを受けてしまいます。
- ロープ際では必殺ブローは使用できません。

※シングルモードでは対戦カードにより、プレイヤーの使用できる必殺ブローが異なります。プレイヤーの使用可能な必殺ブロー発動方法を確認したい場合には、試合中にSTARTボタンを押して、「必殺ブロー」を選択し、○ボタンで決定してください。

◆ワンポイントアドバイス

・左右の連打でコンビネーションパンチを叩き込め!

左ジャブを出した後すぐに返し右パンチを繰り出すことで、右パンチだけを繰り出した時よりも早いモーションで相手に攻撃することができそう!

チャンスの時にはコンビネーションパンチでラッシュをかけよう!

・スウェー、ダッキングなど上体移動から繰り出すパンチを有効に使い!

スウェーやダッキングで上体移動している時でもパンチを繰り出すことができる!

例えば、ダッキングしている状態からフックで敵のボディにパンチを打つ、スウェーしている状態から右ストレートを打つなど防御状態からの攻撃も可能だ!

パンチを繰り出す時の体重移動の状態によっては通常より「溜め」の利いたパンチを打つこともできるのだ! 体勢によって手打ちのパンチから重いパンチまでいろいろ打つことができる。状況に応じて使い分けてみよう!

・すばやく方向を変えたい時はステップを踏み!

パンチを打っている時やスウェーやダッキングをしている間は、キャラクターは向きを変えることができないのだ! 敵が自分のパンチの射程外に消えてしまった時や自分に不利な角度へ移動してしまった場合には、ステップを踏んで素早く向きを変え距離を置こう!

移動したい方向へ左スティックを素早く2回倒すとクイックステップを踏んで移動できるぞ!

・バーリング、ブロックでパンチを防いだ後は絶好の反撃チャンスだ!

相手のパンチが自分の拳の近くにきた時にパンチボタンを押すことで、バーリングやブロックなどの防御をすることができのだ!

バーリングなどでパンチをはじかれた瞬間、相手は顔面、ボディ共に無防備に近い状態になる!

ブロックした逆の腕で素早くパンチを繰り出そう! すぐさまパンチが繰り出され、ノーガードの相手に懇親の一撃を打ち込むことができるぞ!

◆メインメニュー画面

オープニングムービーが終了すると、メインメニューの画面になります。
方向キーまたは左スティックでプレイするモードを選択し、**◎** ボタンで決定してください。

**GAME START**

プレイヤーがストーリーに沿ってそれぞれのキャラクターでチャンピオンを目指す1人プレイ専用モードです。幕之内一歩、青木勝、木村達也、鷹村守を操作して目の前に立ちはたかるライバル達と戦います。

VS GAME

1P対2P戦や1P(2P)対COM戦がプレイできる対戦モードです。
ストーリーや階級に関係なく、選択した試合だけをプレイすることができます。

PLAYER DATA

KO回数や勝率などの戦績表示やプレイヤーがセーブした試合のリプレイを観ることができます。

OPTION

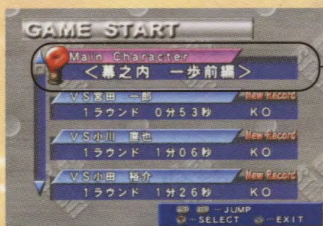
ゲームに関する設定を変更することができます。

◆「GAME START」について



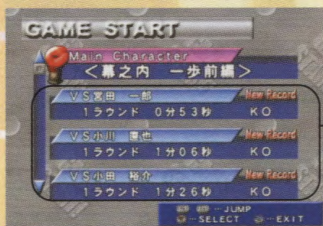
GAME STARTのモードでは、ストーリーに沿ったシングルプレイと個別対戦を楽しむことができます。シングルモードとは、1人プレイでストーリーに沿って試合を勝ち進めていくモードです。『幕之内 一步編』に始まり、以降試合に勝ち進むことで違うキャラクターでのストーリーを選択することが可能になります。

※「幕之内 一步再起編」は「幕之内 一步編」最終戦の勝敗に関係なくスタートすることができます。「幕之内 一步再起編」は原作にのっとり、伊達英二との試合で負けた後のストーリーをプレイするモードです。



赤いBARはシングルプレイモード

初めてのプレイ時には赤いBARで「幕之内 一步編」と表示されています。そのBARにグロップのアイコンを合わせ◎ボタンを押して決定すると、表示されているシングルプレイモードでプレイすることができます。



青いBARは個別に対戦

ゲームを進めていくと対戦したキャラクターの名前が青いBARで表示されるようになります。このBARを選択すると、表示されているキャラクターとの試合のみを行うことができます。



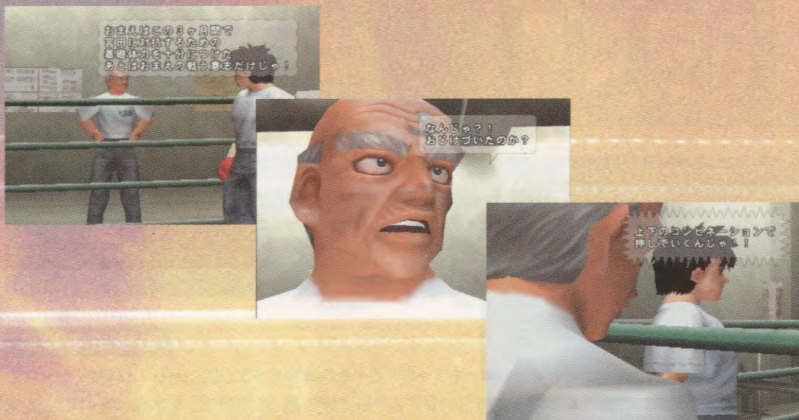
コンティニューについて

コンティニューは試合に負けた後GAME START画面の下の方にコンティニュー用の赤いBARが出現していますので、そのBARを選択すれば負けた試合から継続することが可能です。

※コンティニューは、リセットすると出現しなくなる為、再度シングルプレイモードでゲームをプレイする必要があります！ご注意ください。

◆ゲーム中のイベント

シングルプレイモードでは、試合開始前や試合後にストーリーに沿ったイベントが用意されています。試合開始前のイベントでは対戦相手の攻略法をアドバイスしてくれます。また、各ラウンド終了後のインターバル時にも、プレイヤーキャラクターの体の状態や対戦相手の体の状態を考慮した的確なアドバイスをしてくれます。 ※イベントシーンはSTARTボタンでスキップすることができます。



◆試合中のヘルプ設定

試合中にSTARTボタンを押すことでポーズ状態になり、各種設定の変更をすることができます。方向キー又は左スティックで項目を選び○ボタンで決定して下さい。



必殺技

ポーズを押したプレイヤーが使用しているキャラクターの現在使える必殺技の出し方が表示されます。

ボタン設定

1コントローラのボタン配置を変更します。

アングル設定

左スティックの設定を変更します。

視点変更

18アングル変更可能。(17ページ参照)

ゲーム再開

試合画面に戻ります。

◆視点変更について

試合中の視点は18種類から選択することができます。視点を変えることによって、臨場感溢れる試合やまるでTVで試合を観戦しているような画面でのプレイを楽しむことができます。

00: コントローラ1のプレイヤーの少し後ろから見た視点です。プレイヤー1の身体は半透明で表示されます。
(シングルプレイモードでの初期設定視点)

01: コントローラ2のプレイヤーの少し後ろから見た視点です。プレイヤー2の身体は半透明で表示されます。
(シングルプレイモードでの初期設定視点)

02: コントローラ1プレイヤーの目線での視点です。

03: コントローラ2プレイヤーの目線での視点です。

04: コントローラ1プレイヤーの腰の位置からの視点です。腰の位置から対戦相手を見上げるかたちになります。

05: コントローラ2プレイヤーの腰の位置からの視点です。腰の位置から対戦相手を見上げるかたちになります。

06: コントローラ1プレイヤーの斜め後ろ上から自分と対戦者を見下ろした視点です。

07: コントローラ2プレイヤーの斜め後ろ上から自分と対戦者を見下ろした視点です。

08: テレビ中継と同一ような遠望の視点です。常に2人のボクサーを中央に映します。

09: 常にリング全体を遠望で映した視点です。

10: リング真上から見下ろした視点です。常に2人のボクサーを中央に映します。

11: 青コーナーの右のリングサイドからの視点です。

12: 赤コーナーのコーナーポスト上からの視点です。

13: 青コーナーのコーナーポスト上からの視点です。

14: ニュートラルコーナー1のコーナーポスト上からの視点です。

15: ニュートラルコーナー2のコーナーポスト上からの視点です。

16: 2人のボクサーを常に画面の中央に映した視点です。(VS GAMEの初期設定視点)

17: 2人のボクサーを常に画面の中央に映した視点ですが、16の視点と比較して若干斜め上からの視点位置になります。

ランダム: リプレイ再生時のみ選択可能です。さまざまな視点に自動的に切り替わります。

◆VS GAME

メインメニュー画面で「VS GAME」を選択すると1P対2Pでの対戦プレイや1P(2P)対COM戦を楽しむことができます。また、本製品では“同キャラクターでの対戦”をプレイすることが可能になります。「一步vs一步」や「青木vs青木」など究極のドリームマッチをプレイすることができます。



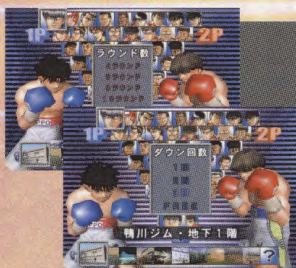
1 キャラクター選択

プレイヤーは使用するキャラクターをそれぞれの方向キーまたは左スティックで選択し、STARTボタンまたは○ボタンで決定します。



2 試合会場の選択

次に、試合を行う会場を決定します。方向キーまたは左スティックの左右で試合会場を選択し、STARTボタンまたは○ボタンで決定します。



3 ラウンド数とダウン回数の選択

方向キーまたは左スティックの上下でラウンド数を選択し、STARTボタンまたは○ボタンで決定します。ラウンド数決定後にダウン回数を決定します。方向キーまたは左スティックの上下でダウン回数を選択し、STARTボタンまたは○ボタンで決定すると試合が開始されます。

「VS GAME」ではキャラクターの階級やランクに関係なく、ラウンド数を設定することができます。

「VS GAME」のCOM戦について

キャラクター選択画面の時に、コントローラの○ボタンを押すと選択したキャラクターにCOMマークが表示されます。このマークが表示されているキャラクターはCOM側での操作となり、プレイヤーは試合中にキャラクターを操作することができません。

「VS GAME」のキャラクターについて

「VS GAME」では“戦後編”のキャラクター3人を選択できない状態からスタートします。「シングルモード」をプレイして「鷹村編」をクリアした後に、ウィンドウが開き、キャラクターを選択できるようになります。

※2人で遊ぶ場合には別売りのアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) をお買い求め下さい。

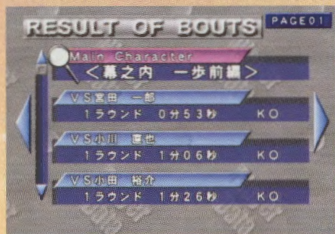
※選択したキャラクターや試合会場などをキャンセルしたい場合は○ボタンを押すと決定前の画面に戻ることができます。

◆PLAYER DATA

KO回数や勝率など、戦績の表示や保存されているリプレイデータの再生を行うことができます。

RESULT OF BOUTS

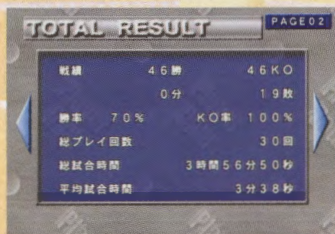
各キャラクター別の最短試合時間と戦績を表示します。



STARTボタン又は○ボタンを押すと対戦したキャラクターとの戦績を表示します。

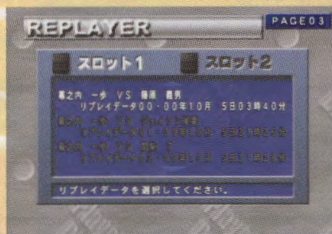
TOTAL RESULT

今までのKO回数や戦績、勝率、KO率、総プレイ回数、総試合時間及び平均試合時間を表示します。



REPLAYER

試合後にリプレイをセーブすると、ここで再生することができます。(22ページ参照)

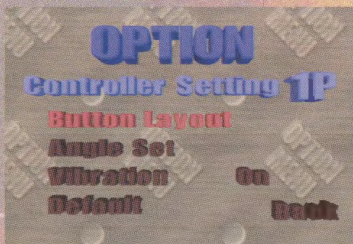


※方向キー又は左スティックの左右でPAGEを切り替えることができます。
※前の画面に戻りたい場合は、○ボタンを押して戻ることができます。



◆Controller Setting

プレイヤーの好みに合わせてコントローラの設定を変えることができます。



Button Layout

プレイヤーの好みに合わせてボタン配置を変えることができます。



Angle Set

プレイヤーの好みに合わせて左スティックの使用角度の設定を変更することができます。

画面シンクロモード: キャラクター移動のための入力方法がキャラクターの視点からではなく、画面の上下左右に合わせて移動できるモードです。

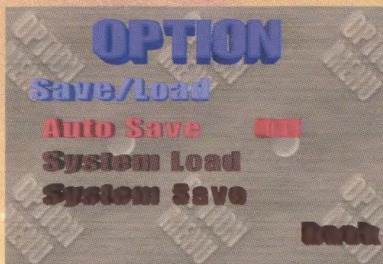
Vibration (On/Off) 振動機能のOn/Offの設定をします。

Default コントローラのボタン設定を全て初期設定に戻します。

Back OPTION画面に戻ります。

◆Save/Road

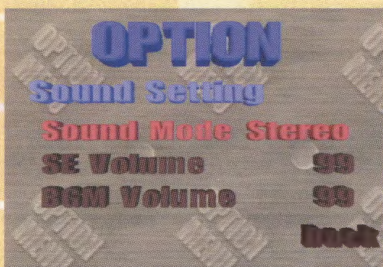
ゲーム進行や戦績など、データのセーブとロードを行います。



※「はじめの一步 VICTORIOUS BOXERS(SLPS-25012)」のセーブデータはロードできません。

◆Sound Setting

ゲームのサウンドに関する各種設定です。

**Auto Save (On/Off)**

Onにすると一定時間ごとにゲームの進行と戦績が自動的にセーブされます。

System Load

今までのゲーム進行データと戦績のみを読み込みます。

System Save

今までのゲーム進行状況と戦績のみをセーブします。

Back

OPTION画面に戻ります。

Sound Mode(Mono/Stereo)

モノラル/ステレオの切り替えを設定します。

SE Volume(1-99)

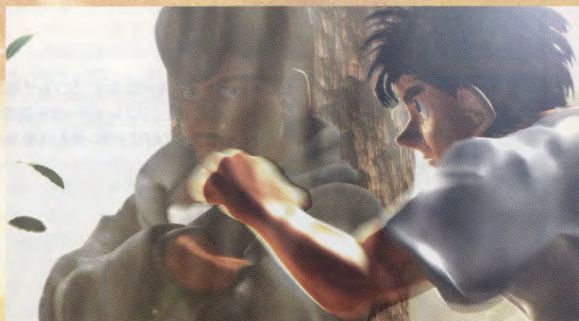
ゲーム中のSEの音量を設定します。

BGM Volume(1-99)

ゲーム中のBGMの音量を設定します。

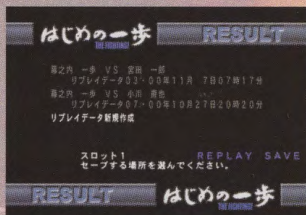
Back

OPTION画面に戻ります。



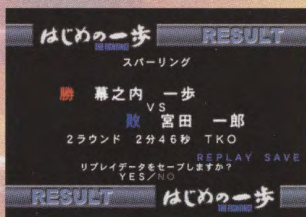
◆リプレイデータのセーブ方法

“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)を使ってリプレイデータをセーブすることができます。



① 試合が終了すると「RESULT」画面に切り替わります。

② 「リプレイデータをセーブしますか？」と表示されるので、方向キーの左右で「YES」を選択してSTARTボタンまたは○ボタンを押して決定してください。



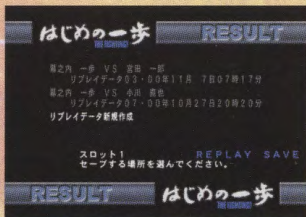
③ 次にセーブする“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が差し込まれているMEMORY CARD差込口を選択します。

④ リプレイデータの保存場所を方向キーの上下で選択してSTARTボタンまたは○ボタンを押して決定してください。

◆リプレイデータの再生方法

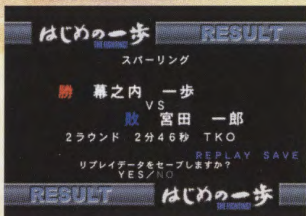
「REPLAYER」画面からリプレイデータの再生をすることができます(19P参照)

リプレイデータの再生では、いろいろな視点で自分の試合を観ることができます。



① “PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が差し込まれているMEMORY CARD差込口を選択してSTARTボタンまたは○ボタンを押して決定してください

② 次に再生したいリプレイデータを方向キー上下で選択します。



③ 方向キー左右で「リプレイ再生」を選択すると再生することができます。また、リプレイデータを削除したい場合には「リプレイ削除」を選択してSTARTボタンまたは○ボタンで決定してください。

ディスクの収納・取り出し方法



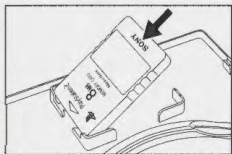
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



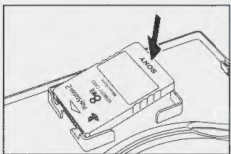
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

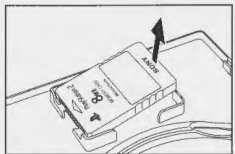
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは「NTSC」「J」あるいは「FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを「PlayStation 2」本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないようにしてください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際は、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出すとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●「PlayStation 2」本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながらないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード（8MB）、「PlayStation 2」専用ハードディスクドライブユニット、「PocketStation」などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER（メモリーカードホルダー）にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。またケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごまめに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

